

ABSTRAK

Rega Siahaan, Asmarani. 2022. *Crossword Puzzle Game to Improve Vocabulary Mastery at Eighth Grade Students of SMPN 2 Tanjungpinang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Pembimbing: (I) Assist. Prof. Satria Agust., S.S., M.Pd., (II) Assist. Prof. Dewi Nopita., S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: peningkatan, teka-teki silang, penguasaan kosakata

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata siswa melalui permainan teka-teki silang di kelas delapan SMPN 2 Tanjungpinang. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII.1 yang terdiri dari 35 siswa, 19 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan memutuskan untuk melakukan penelitian tindakan dengan menerapkan model yang dikemukakan oleh Arikunto. Terdapat dua siklus dengan tiga kali pertemuan pada setiap siklusnya. Ada empat papan dalam setiap siklus: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media dinding kata dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris efektif untuk meningkatkan penguasaan kosa kata siswa. Permainan teka-teki silang merupakan media pembelajaran yang diminati karena di dalam kelas memudahkan siswa untuk melihat dan mengingat kosa kata. Penggunaan permainan teka-teki silang dapat meningkatkan penguasaan kosa kata. Selain itu, motivasi dan antusiasme mereka dalam belajar bahasa Inggris juga meningkat. Selanjutnya terjadi peningkatan dari 69,92 menjadi 80,67 dari posttest. Disimpulkan bahwa melalui permainan teka-teki silang penguasaan kosa kata siswa meningkat.

ABSTRACT

Rega Siahaan, Asmarani. 2022. *Crossword Puzzle Game to Improve Vocabulary Mastery at Eighth Grade Students of SMPN 2 Tanjungpinang*. Skripsi, English Language Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Advisor: (I) Assist. Prof. Satria Agust., S.S., M.Pd., (II) Assist. Prof. Dewi Nopita., S.Pd., M.Pd.

Key words: improving, crossword puzzle game, vocabulary mastery

This study aimed at improving students' vocabulary mastery through crossword puzzle game at the eighth grade of SMPN 2 Tanjungpinang. The subject of this research was the VIII.1 grade students which consisted of 35 students, 19 for female and 16 for male students. This research was Classroom Action Research (CAR) and decided to conduct action research by implementing the model proposed by Arikunto. There were two cycles with three meetings in each cycle. There were four board in each cycles: planning, action, observation and reflection The results of the research showed that the implementation of the word wall media in the English teaching and learning process was effective to improve the students' vocabulary mastery. The crossword puzzle game was the interested media for teaching and learning because in the classroom made it easy for students to see and remember the vocabulary. Used the crossword puzzle game can increase vocabulary mastery. Moreover, their motivation and enthusiasm in English learning also improved. Furthermore, there was an increase from 69.92 to 80.67 from the posttest. It concluded that through crossword puzzle game the students' vocabulary mastery improved.